



TITLE:

演奏、スキル、楽器

AUTHOR(S):

藤川, 直也

---

CITATION:

藤川, 直也. 演奏、スキル、楽器. 京都大学文学部哲学研究室紀要 2006, 9: 50-58

ISSUE DATE:

2006-12-10

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/24218>

RIGHT:

## 演奏、スキル、楽器

藤川直也

0.

ピアノでもギターでもトランペットでもなんでもよいのだが、何か楽器を弾いてみたくなったとしよう。楽器屋さんに行って楽器を手に入れる。次にすることは練習だろう。なぜ練習するのかといえば、それは楽器の演奏には特殊なスキルが必要だからだ。ギターなら、いろいろなコード・フォームやスケールに対応する理想的な運指があり、それができるように練習する。そうした基礎的な練習によって身に付けたスキルを使いながら、さらに毎日練習を積み重ねて、はじめて、あのお気に入りの曲がうまく弾けるようになる…。

楽器演奏に親しもうとする多くの人はこのようにまずスキルを習得しようとするだろう。他方で、このようなスキルの習得を意図的に避ける人もいる。アート・リンゼイがそうだ。D. N. A.における彼のギター演奏は、既存のコードを用いないどころか、チューニングすらなされないままに行われたものである。『No New York』に収められたその演奏は、極めてつたなく、ただひたすらギターをでたらめにかきむしっているかのようだ（実際そうなのだろう）。でも、カッコいい。そこにはスキルを放棄することでアート・リンゼイという一人の人間の行為の生々しさがストレートに現れているようでもある。（もちろん、この演奏には全く音楽的なスキルが使われていないわけではない。彼のギター演奏は、弦を振動させることによって音を生じさせるという最低限の意味での通常さを超えてはいない。つまり例えばギターを鍋敷きとして用いたりしない。）

この種の音楽家／演奏家たちは、演奏においてスキルに還元されないような何かを追求している。この何かはあるときには、ある種の「あじ」を生み出す。あるいはそのようなものは聴き手によっては、単にへたくそに聞こえるだけで、その演奏になんらの価値も付与しないものであるかもしれない。しかしそれでも、スキルに還元されないような何かがあるというそのこと自体は否定されないだろう。ではこの何かとはいったいどんなものだろうか。そしてそもそも演奏とスキルはどんな関係にあるのだろうか。これらの漠然とした問いに切り込む手掛かりとして、本稿では、演奏とスキルを切り離すということを試み、そこから何が帰結するかを考えてみたい。言ってみれば、「演奏」・「スキル」＝？これが本稿の問題である。それでは、演奏とスキルの間の伝統的な関係を見ることから始めていこう。

## 1.

歴史的、伝統的には、楽器演奏はスキルを要求するものとされてきた。ゴドロヴィッチは演奏とスキルの結び付きを次のように特徴付けている (Godlovitch, 1998, pp. 18-28, pp. 52-61)。演奏とはまずもって人間の行為であり、意図的行為でなければならない。ある人が意図せずにある一連の音を出したとして、それが例えば『キラキラ星』に聞こえたとしても、その人は『キラキラ星』を演奏したとは見なされない (デイヴィスが正しく指摘するように、ある作品を演奏しようとするならば、演奏者はその作品の指図にしたがおうという意図をもっていなければならない。Davies, 2001, pp. 163-166)。スキルは、演奏に伴う意図の実現に関わっている。意図した音を出すためには、身体の動き、特に楽器の扱いをそれに適したようにコントロールする必要がある。そのような能力がスキルに他ならない。要するに、楽器を意のままに操る能力がスキルなのである。

意のままにコントロールできるということのメルクマール、スキルの所有のメルクマールは、そのような意図を信頼できる仕方で繰り返し実現できる、ということである。スキルは、コンスタントに同じ結果を出すことができる能力、結果を複製できる能力である。意図通りに演奏できる場合とそうでない場合の割合が 1 : 100 だとすれば、その意図に関して適切なスキルはまだ習得されていないだろう。演奏者はもっと練習してその割合を逆転させるように努力しなければならない。

さて、身体運動を意図した仕方でコントロールする能力の全てが、スキルと呼ばれるわけではない。例えば、食事をしたり、顔を洗ったりするためにも当然意図した仕方で身体を動かす必要があるが、その能力をスキルとは呼ばない。ある能力が特にスキルと呼ばれるのは、それが一定の「課題 (challenges)」を克服するために要求されている場合である。演奏における課題は、意図されたことを実現するために適切な仕方で楽器を扱うこと、身体を動かすことだろう。多くの人にとって、それらは練習なしには実現できないような難しいタスクなのだ。演奏に必要な能力がスキルと呼ばれるのは、それがこれらの課題を乗り越えその困難なタスクを実現させてくれるからだ。(もちろん何が課題となるかは、ある程度演奏者に相対的になるだろう。ギターで F コードをうまく押さえるのに、10 分しかかからない人もいれば、1 週間かかってもできない人だっているだろう。)

このようにスキルをもつとは、音楽に関わるための身体的課題を克服できるということに他ならない。すると、演奏者が演奏のための身体的課題を克服する必要がなくなれば、演奏にスキルは必要なくなるのではないだろうか。ここで次の二つの可能性が考えられる。第一に、身体的課題の解決策を外部委託してしまう、という可能性がある。演奏のための身体運動を補助する装置の導入によって、演奏者自身が演奏スキルの獲得によってその課

題を乗り越える必要はなくなるかもしれない、ということだ。もう一つは、そもそもその演奏にいかなる身体的課題さえも伴わないような作品の存在の可能性である。以下ではこれら二つの可能性を検討し、スキルなしの演奏について考えてみよう。

## 2.

課題の解決を外部委託する場合から見ていきたい。例えば、ジョエル・チャダベが開発した、知性楽器 (intelligent instruments) は、テルミンのアンテナとドラムパットをインターフェイスにして、作曲者の身振り手振りを、音楽的なプロセスへと変換する (cf. Godlovitch, 1998, p.24)。この方向をもっと押し進めれば、例えば何かヘッドギアのようなものを頭に装着することで、もはや身体を動かす必要すら無く、頭の中で想像するだけで、音楽を作り出すこともできるかもしれない。すると演奏するために乗り越えるべき身体的課題などもはや存在し得ないだろう。(例えばピエール・アンリの『Cortical Art III』は脳波をノイズに変換する装置を用いた演奏を収めたものである。)

ゴドロヴィッチは、このような技術の外部委託は、演奏者の存在を危うくさせると考える (Godlovitch, 1998, pp. 21-28)。その議論を追ってみよう。伝統的には、演奏者の演奏者たる所以は、彼がその演奏にふさわしいスキルをもっていることにありとされてきた。この伝統のもとでは、スキルの外部委託は、主体に演奏者としての資格を失わせる。例えば、ギターに取り付けると、通常のチューニングの普通のギターからは『キラキラ星』が出力されるような手の動きを入力として、バッハの『シャコンヌ』を出力するような装置があるとすると。この装置なしでは『キラキラ星』しか弾けない人が、この装置『キラキラ星』-『シャコンヌ』装置と呼ぼうを用いることで『シャコンヌ』の演奏者になることはできるだろうか？

ここで次のような議論に基づいてこれに肯定的に答える人がいるかもしれない。『シャコンヌ』を出力する通常の入力は、ヴァイオリンのネック上の一定の指の運動と弓の運動であるが、この入力だけが『シャコンヌ』の出力にふさわしいと考える理由はない。たまたまヴァイオリンが今あるような大きさやチューニングであったために、そのような入力になっただけで、ヴァイオリンが今とは違うものだったら関数が違えば『シャコンヌ』の出力に対するに標準的な入力も今とは違ったものになっているだろう。つまり、標準的な入力と関数には必然性はないのだ。もしそうだとすれば、『シャコンヌ』を出力する関数 (楽器) の任意の選択、それゆえ入力 (演奏者の実際の動き) の任意の選択を妨げるようなものはないのではないか。すると、『キラキラ星』-『シャコンヌ』装置を使った『シャコンヌ』の出力を演奏と呼ぶことになんらの障害もないのではないだろうか。

この議論は、『シャコンヌ』が出力されるという結果に注目し、『シャコンヌ』を出力するような入力も『シャコンヌ』の演奏に十分である、という主張に基づいている。しかしこの想定からは非常に馬鹿げたことが帰結する。つまり、次のような一連のプロセスが人を演奏者にしてしまうというのだ。i: お店に行って『シャコンヌ』が収録された CD を何か一枚買ってくる。ii: ラッピングをびりびりと破いて、ケースから CD を取り出す。iii: その CD を CD プレーヤーにセットする。iv: 再生ボタンを押す。再生ボタンを押した人は決して『シャコンヌ』の演奏者ではない。彼は『シャコンヌ』を演奏したのではなく、単にかつて誰かによって演奏されたそれを再生したに過ぎない。

ゴドロヴィッチはこの議論の誤りの源泉を出力、すなわち聴衆が聴く音に頼りすぎているところにあると考える。ある演奏が正当にこの演奏者によるものだといえるためには、演奏者の行為が、聴衆が聴く音と因果的に繋がっているだけでは十分はない(必要であるが)のだ。十分条件には、演奏者が実際に身体的にできること、すなわちスキルを加えなければならない。さもなければ、上のように CD プレーヤーの再生装置を押すだけで、その CD に記録された演奏の演奏者になれるという馬鹿げたことになってしまう。スキルはここでは、演奏者/非演奏者の間の線引きの一つの重要な基準となっているのだ。

(演奏は単に聴き手に聴かれるだけのものではなく、それがどのようにして演奏者によって作られたのかが決定的に重要だというのは一つの強力な伝統を形成してきた。ところが、テクノロジー 特 にコンピュータと録音/再生技術 の目覚ましい発展によって、純粹に聴き手に聴かれたものとしての音に注目した音の評価で十分な場合もでてきた。ただし、それは音の原因としての演奏者がそもそもいない場合だ、ということには注意したい。エレクトロニクスは作曲と音との間に演奏者が介入する余地を残さない、作曲者による音の完全な制御を可能にした。その場合、聴衆中心的な観点から見た音、聴衆に音がどのように聞こえたのかという音の現象的側面と、演奏者中心的な観点から見た音、どんな身体的スキルを用いてその音を出したのかという音の産出プロセスの側面との区別が、単に概念的なものではなく、現実のものになる。かつて共外延的であった聴衆にとっての音と演奏者にとっての音は、テクノロジーの発展によって切断され、聴衆にとっての音 = 現象としての音が、演奏者がそこにはそもそも不在であるという理由で、演奏者にとっての音を伴わないということがここでは生じている。)

演奏に必要とされる課題の克服を外部委託することによって、演奏からスキルを取り除いてみると、もはやそこには演奏、演奏者と呼びうるものがなくなってしまった。これが示唆するのは、演奏に課題が伴うならば、それは演奏者のスキルによって解決されなければならない、ということだろう。ではそもそも演奏に身体的課題が伴わないならどうなる

のだろうか。次節で考えるのはこの可能性である。

### 3.

刀根康尚は、既成のCDにある簡単な加工を施すことでCDプレーヤーを誤作動させる、という独特の方法を用いた作品を発表している。以下では佐々木(2005, pp. 144-166)の記述にしたがって、刀根の作品の特徴を見ていこう。刀根の方法論は、前節で見たCD再生のプロセスにたった一つステップを加えることで、この一連のプロセスの結果を「演奏」に変えてしまう。i: お店に行って『シャコンヌ』の収録されたCDを一枚買ってくる。ii: ラッピングをびりびりと破いて、ケースからCDを取り出す。iii: スコッチテープ(セロテープ)に小さな穴をあけて、そのCDにべたべたと貼付ける。iv: そのCDをCDプレーヤーにセットする。v: 再生ボタンを押す。CDはセロテープが貼付けられる。刀根はそのCDをプリペアドCDと呼ぶ。ことで、そのピッチや音色、回転スピードやその方向までも変化させる。出てくる音はもはやプリペアされる前のCDに収められた音とは似ても似つかないものになる。刀根のこのプリペアドCDとCDプレーヤーを用いて、「MUSIC FOR TWO CD PLAYERS」と題する演奏を行った。

ここでのCDの「再生」から「演奏」への変化は、一体何によってもたらされたのだろうか。それは、鳴らされた音が、何かの「再現」はなくて、単なる「現れ」になることによってである。再生とは本質的にそれに先立って存在する何らかのものの再生/再現である。それゆえ、CDに書き込まれたデータがプレーヤーに読み取られることで初めて音として現れるような場合、そのCDをプレイすることは「再」生ではもはやない。このことは、刀根の別の作品『MISICA ICONOLOGOS』 詩集『詩経』中の詩に出てくる漢字を画像に置き換え、さらにその画像のヴィジュアル・データをオーディオ・データとしてCDに記録した作品に顕著であるが、プリペアドCDにも同様に当てはまる。CDはプリペアされることで、既存の演奏の記録媒体ではもはやなくなる。プリペアドCDをプレーヤーが誤読することで生じる音は、その瞬間初めて鳴らされた音なのだ。

さて、プリペアドCDとCDプレーヤーによるこの演奏には克服すべき特段の身体的課題は見当たらない。どのステップも我々が日常的な営みで用いる能力の行使で事足りる。すると我々は、その演奏にいかなる身体的課題さえも伴わないような、それゆえ演奏にスキルを必要としない作品の実例を手に入れたのだろうか。

この結論は早計に思われる。問題は、ここで刀根が「演奏」と呼んでいたものが本当に演奏と呼べるのか、である。通常、演奏において演奏者は、一連の音に対して連続的に関与する。演奏者は、演奏が行われている間中、音を発生させる媒体、つまり楽器に対して

干渉を行い、結果として生じる音を随時変化させていく。そのように随時演奏者によって影響を受けた一連の音の集まりが演奏として聴衆の耳に届く。演奏者は一連の音への通時的原因であるのだ。こういった関与が演奏者のスキルによってコントロールされているかどうかは別問題としても、主体のある行為を演奏と呼びうるには、演奏者の演奏におけるこのような意味での因果的役割がなければならないのではないか。

もともとは再生機器だったものを楽器として用いるというアイデアは、刀根の作品に独特のものでは決して無い。すっかりおなじみになったのはターンテーブルである。だが、ターンテーブルを楽器として用いた演奏には、発せられる音に積極的な演奏者の関与が明らかに見られる（ついでにいえば、高度なスキルも要求される）。他方、刀根の「演奏」において演奏者は（CD が止まったりひっかかったりしたときに機械をちょっと叩いて再始動を促すほかは）何もしない。そこには演奏者による音への連続した因果的介入が欠けている。

むしろこのような連続的な因果的介入の必要性は、常識的、伝統的なものに過ぎず、刀根の作品はこのような伝統が誤っている、あるいは必ずしも自明なものでないということを明らかにした、と論じることでもあるかもしれない。だが、刀根自身の考えは必ずしもそうではない。彼は『MISICA ICONOLOGOS』が、「CD をプレーヤーに入れた時に機械が演奏するような音楽（『yasunao tone』、愛知県情報文化センター、佐々木、2005、p. 150 より孫引き）」だと考えている。つまり、刀根はCD プレーヤー自体が演奏主体となる、と考えている。そして、演奏者の地位をCD プレーヤーに委ねることは、演奏者としての人間がその演奏から消えてしまうということ（cf. テクノロジーによる人間の演奏者の消去）を意味している。

同じようなことが、ジョージ・ブレクトの『Drip Music』や『Comb Music』、小杉武久の『Micro I』などにおいても生じている。『Drip Music』は次のような作品だ。演奏者は、水を滴らせる水源（例えばコックのついた管を通した栓で口を塞がれたフラスコ）と空の器を用意し、水滴が器の中に落ちるように配置する。聴衆は、水滴が滴る音を聴く。一連の音に対する演奏者の因果的関与は、最初のセッティングに限られている。ここには連続的な因果的介入はない。

ゴドロヴィッチは上で『Drip Music』の「演奏者」と呼ばれた人、つまり装置の設置者は、本当に演奏者と呼べるのかを疑い、呼び得ないと結論する。彼は、『Drip Music』をファウンド・サウンド（ファウンド・オブジェクトの音ヴァージョン、といったところだろう）、特にプリペアド・ファウンド・サウンドと彼が呼ぶ作品群の代表例として取り上げ、ファウンド・サウンドの「演奏者」をサウンダーと呼ぶ。彼は、サウンダーは演奏者ではない、

とする議論を少なくとも三つ展開している（Godlovitch, 1998, pp. 114-118）。i：サウンダーと音の間の因果関係は、サウンダーを演奏者とするには遠すぎる。このことはある水滴による音の発生を説明する際に、サウンダーに言及する必要がなく、重力や大気圧、水の粘度、管の太さや摩擦といった物理的要因に言及すれば事足りるということによって示される。ii：サウンダーが行っていることを、単なる装置の設定ではなく、音楽的行為として区別するようなものが、サウンダーの能力に見いだせない。いかなる人も彼にとってかわることができる。iii：確かにサウンダーは装置の設置によって音の因果的背景を設定する。しかしそれによって生じる音に対しては、サウンダーは聴衆と全く同じようにその場面に立ち会っているだけだ。音が生じている間のサウンダーの行為そのものにも、彼が聴衆から区別されて演奏者と見なされる根拠はない。

i は不十分に思われる。音の発生をより大きな文脈で、例えば「そもそもなぜ水が滴る音がしているのか」と問えば、サウンダーによる装置の設置に言及することは説明的である。また逆に音の発生を極めてミクロなレベルで問えば、常識的な意味での演奏においてもその説明に演奏者への言及は不要になってしまう。つまり、音とその原因をどのようなレベルで記述するかによって、何が説明的役割を担うかは異なるのだ。すると i が成り立つには、サウンダーは説明役割を担わないが演奏者は担うような記述レベルを定めて、それを恣意的でない仕方で正当化する必要があるが、ゴドロヴィッチはそれを行っていない。

ii および iii の有効性は、サウンダーを演奏者とすることで、あるものを演奏と呼ぶことが、そもそも演奏者／非演奏者の境界を無くしてしまうという意味でトリビアル化することは避けるべきだ、という想定に依存する。サウンダーは、通常の演奏における演奏者というよりは、聴衆に近い。彼はそこで起こっていることに干渉せず、それをただただ眺めている／聞いているに過ぎないし、そうする以外の能力をもっている必要も無い。このような人を演奏者としてしまえば、誰だって原理的には演奏者になってしまうが、これはあまり興味深い帰結とは言えないだろう。上の想定は真っ当に思われる。するとやはり、このファウンド・サウンドの場合も刀根の作品と同様、そこから演奏者としての主体は抜け落ちるということになるだろう。（もちろんそのようなトリビアル化を受け入れるという道もあるだろう。「音を音楽化する」というジョン・ケージのテーマにならって、「我々はいついかなるときでも、音楽に携わる演奏者なのだ」と宣言してしまうこともできるかもしれない。そしておそらくそれはある意味での真理を含んでさえいるのだろう。だが、この点を十分に論じる用意が今の筆者には無い。）



我々は2節で、身体的課題を外部委託することによってスキルを演奏から取り除こうとする試みは、一連の音の因果的原因である人を演奏者と呼べなくする、ということを見た。そして前節の検討対象であった、そもそも身体的課題を伴わないがゆえにスキルが必要ない演奏という可能性も、結局のところ同じことを帰結した。結局のところ、演奏からスキルを取り除く試みそれ自体は成功しなかった。ではこれらの試みはまったく無意味だったのだろうか。

そうではない。少なくとも、後者の可能性の検討からは、演奏における楽器の役割、あるいは演奏者と楽器の関係についての伝統的な考えとは異なる、新しい考えを見てとることができる。

演奏とスキルの伝統的な関係の背後には、次のような楽器観が潜んでいる。楽器は演奏者が自身の音楽的企て それは演奏者の頭の中にあるのかもしれないし、譜面に表されているのかもしれない を物理的に実現させるための道具である。演奏者は楽器をまるでそれが自分の体の一部であるかのように扱うことを目指す。そうすることでそれは演奏者の身体を拡張、補強し、彼に様々な音色を出すことを可能にする。演奏者に必要なのは、自身の音楽的企てを実現させるために楽器を完全にコントロールする（＝自分の身体の一部とする）ことであり、スキルとはまさにそのために要求される。

刀根やブレクトの作品における楽器 プリベアド CD と CD プレーヤー、水源と器は、これとは異なる楽器の見方を提示している。それらの作品における、一連の音の因果的発端であるがそれに連続的な因果的働きかけを行わず、聴衆と行為においても能力においても区別されないような主体のことを「演奏者」とカッコ付きで呼ぶことにしよう。「演奏者」はほとんど聴衆のように、そこで起きていることをただ眺める／聴くだけである。だが、「演奏者」がそのような位置におかれることによって浮かび上がってくるものがある。それは楽器の他者性である。ここでは楽器は演奏者の身体の一部などでは決してない。これらの作品において楽器は、「演奏者」の関与／コントロールを受け付けられないものとして、「演奏者」の前にあり、「演奏者」に働きかけてくる。「演奏者」は、スキルを放棄することで、楽器に対してコントロールという能動的な仕方ではなく、別の新しいアプローチを迫られる。それは、徹底的に楽器の声に真剣に耳を傾けなければならない

『Drip Music』が演奏者を聴衆化したということを思い出してほしい という受動的な仕方のアプローチだ。

そしてここでの楽器は自立した他者である。そこでは楽器は、演奏者の頭の中や楽譜にある音楽を具体化するためのものではない。そこでは楽器は、かつてどこにも存在したことの無い音、そして誰にも予想すらされない音をひとりだけで生み出す。滴り落ちる水滴が

生じる音を完全に予測することなど誰にできるのだろうか？そしてまた、音はプリペアド CD に情報として収められてもいない。というのも、CD プレーヤーがプリペアド CD を「誤読」することで音が生じるのだから。

すると演奏は、演奏者の音楽的企ての忠実な実現などではない。刀根やブレクトの作品は、「演奏者」に音への関与の禁欲を強いることで楽器の他者性をあらわにした。この他者性を念頭におきつつ、その禁欲をといてみるならば、そこから生じるのは、演奏者と他者としての楽器という自立した二つのシステムの織りなす相互作用の結果としての演奏である<sup>i</sup>。そしてその結果生じる音は、それらシステムのいずれか一方のコントロールにあるわけではなく、そのいずれにとってもまだ見ぬまったく新しい音なのである。

演奏からスキルを取り除くという試み自体は失敗したが、しかしその試みによって、伝統的演奏観からは見えなかった、演奏、演奏者と楽器の関係の捉え方が現れてきた。それが本稿で得られた限りでの「演奏」・「スキル」＝？の答えとなる。すなわち、自立した他者としての楽器、そのような楽器と演奏者の共同作業としての演奏という見方である。この観点からすれば、冒頭のアート・リンゼイのノーチューニングギターによる演奏についての所見は、次のように言い直さなければなるまい。つまり、あの演奏は、リンゼイの行為の生々しいあらわれであると同時に、演奏者のスキルによるコントロールという抑圧から解放されたギターの叫び声でもあるような（あるいはそのいずれとも異なるような）リンゼイとギターの対等なコミュニケーションの産物なのだと。

---

#### 註

<sup>i</sup>二つの異なるシステムの相互作用としての演奏という考えは、佐々木(2005, pp. 156-161)においても展開されている。ただし佐々木が論じているのは、「エレクトロニクス＝テクノロジー」と「人間」の間の「フィード・バック＝コミュニケーション」である。本稿の見解は、刀根とブレクトを関連づけることで、佐々木の見解を、エレクトロニクスだけに限られないより広い意味での楽器にまで拡張したものだと見なせるだろう。

#### 文献

- Bailey, D. (1980). *Improvisation: Its Nature and Practice in Music*, Moorland Publishing, (1981, 竹田賢一・木幡和枝・斉藤栄一訳『インプロヴィゼーション：即興演奏の彼方へ』, 工作舎).
- Davies, S. (2001). *Musical Works and Performances: A Philosophical Exploration*, Clarendon Press, Oxford U. P.
- Godlovitch, S. (1998). *Musical Performance: A Philosophical Study*, Routledge.
- Kivy, P. (2002). *Introduction to a Philosophy of Music*, Clarendon Press.
- Nyman, M. (1974). *Experimental Music: Cage and Beyond*, (1992, 椎名亮輔訳, 『実験音楽 ケージとその後』, 水声社).
- 佐々木敦 (2005). 『テクノ／ロジカル／音楽論：シュトックハウゼンから音響派まで』, リットーミュージック.

〔哲学博士課程〕